

세계 선수권 대회의 슈팅(쳐내기) 경기(TIR DE PRECISION/SHOOTING) 규정

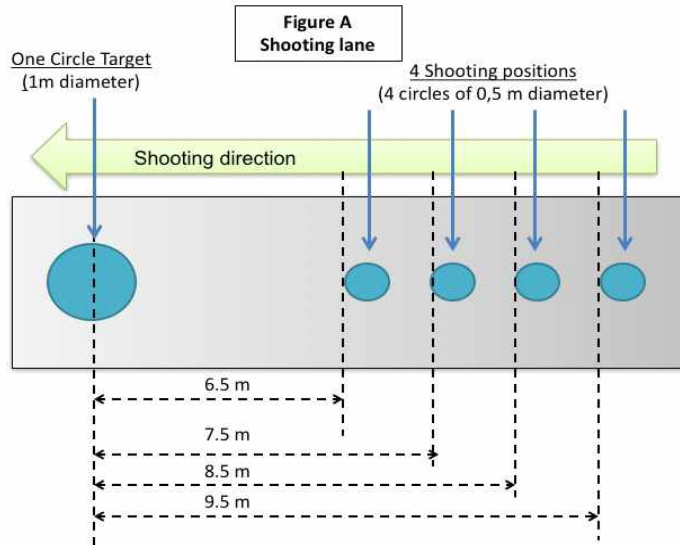
[규정 요약]

- 쳐내기 경기장 : 그림 A
- 유효한 쳐내기 : 그림 B
- 쳐내기 규정 요약과 득점 규정 : 그림 C
- 지름 1 미터 목표 서클 안 물체의 위치와 득점 규정 : 부록 - 그림 1~5

1. 쳐내기(슈팅) 레인 - 쳐내기 레인은 목표물과 장애물을 놓을 위치가 표시된 지름 1미터의 목표 서클과 선수가 위치하게 되는 지름 50cm인 네 개의 서클로 구성되는데, 이 네 개의 서클은 목표 서클의 바깥쪽 테두리로부터 각각 6, 7, 8, 9m 거리에 놓는다.
- 두 선수가 1:1로 경기하게 되는 8강전부터는, 경기 구역을 해당 경기를 치르는 경기장 전체의 넓은 방향 쪽으로 설치하는 것이 좋다.

그림 A
쳐내기(슈팅) 경기장

1개의 목표 서클(지름 1m) 4개의 쳐내기 위치(지름 0.5m의 서클 4개)



2. 사용되는 도구

- 목표 공(boules : 그림 1, 2, 3, 4) - 지름 74mm, 무게 700g, 경도가 낮고 밝은 색깔의 동일한 공을 사용한다.
- 목표 빗(그림 5) 과 장애물 빗 (그림 2)은 지름 30mm, 10g 이상이며, 재질은 회양목인 선명한 단색으로 한다.
- 장애물 공(그림 3, 4)은 목표 공과 같은 사양으로 하되, 더 어두운 색상의 동일한 공을 사용한다.
쳐내기(슈팅) 세계 선수권 대회에서는 위에서 언급한 조건을 충족하는 최소한 4개의 레인을 갖추어야 한다.

3. 목표물과 장애물의 위치

목표물과 장애물은 그림 1, 2, 3, 4, 5에 규정된 고정된 표시 위에 놓는다.

이 물체들은 다음과 같은 간격을 두고 설치한다.

- 두 개의 물체가 있는 경우에는(그림 2와 4), 목표물의 표면과 장애물의 가까운 쪽 표면의 간격이 10cm가 되도록 띄워서 설치한다.
- 세 개의 물체가 있는 경우에는(그림 3), 목표물과 장애물과의 간격은 3cm로 한다.

목표공은 항상 목표 서클의 중앙, 즉 선수의 서클의 바깥쪽 테두리에서 각각 6.5m, 7.5m, 8.5m, 9.5m의 지점에 설치한다.

목표 빛은 선수와 가까운 목표 서클의 테두리로부터 20cm 지점에 설치한다. 따라서, 선수의 서클 테두리로부터는 6.2m, 7.2m, 8.2m, 9.2m 지점이 된다.

4. 쳐내기의 유효성과 점수 - 유효한 쳐내기는 목표물과 장애물이 들어 있는 서클의 내부에서 임팩트가 일어난 경우에 한한다. 던진 공이 서클의 테두리를 건드린 경우는 쳐내기는 무효이다. 이 점을 확인하기 위해서, 서클은 석회가루나 플라스틱신으로 표시하는 것이 좋다.

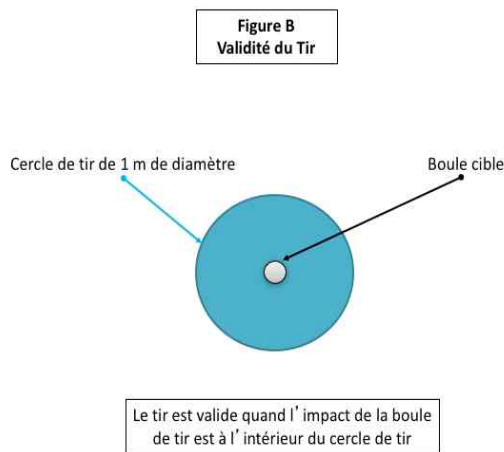


도표 B 쳐내기의 유효성

지름이 1m인 서클과 목표공

(목표물과 장애물이 들어가 있는 서클의 내부에서 임팩트가 일어난 경우만 유효하다)

1득점 :

던진 공으로 목표 공을 맞추었으나 목표 공이 서클 안에 남아 있는 경우

그림 2와 4 : 던진 공이 목표 공을 먼저 맞힌 다음에 장애물도 건드린 경우(물체들의 위치는 무관함)

그림 3 : 던진 공이 목표 공을 맞힌 후에, 장애물 공들 중 하나를 건드린 경우.

3득점 :

던진 공이 목표 공을 정확히 맞혀서 서클 밖으로 내보내고, 장애물 공이나 빛을 건드리지 않은 경우.

그림 5 : 목표 빛을 맞추었으나, 목표 빛이 서클 안에 남아 있는 경우.

5득점 :

목표공을 정확히 맞혀 서클 밖으로 내보내고, 장애물 공이나 빛도 건드리지 않았으며, 던진 공은 서클 안에 남아 있는 경우.

목표 빛을 정확히 맞추어서 서클 밖으로 내보낸 경우.

따라서 한 번의 시리즈에 최대한 득점할 수 있는 점수는 100점이다.(그림 1~5 참조)

5. 경기 진행 방식 : 쳐내기 세계선수권대회에서는 2차례의 예선 라운드를 거쳐 8강 진출자를 선발한다.

쳐내기 선수들은 그림 1~5에 정해져 있는 규정종목을 수행하는데, 각각 4개의 거리에서 공을 1개씩 던지며, 총 20개의 공을 던지게 된다.

첫 번째 예선 라운드의 경기 순서는, 세계선수권대회 3인조 경기의 추첨 결과에 따라 진행되며, 대회 운영본부에서 쳐내기 레인을 배정한다.

첫 번째 라운드를 마치면, 다득점 순서에 따라 1~4번을 정하고, 그다음 16명이 두 번째 라운드를 치르게 된다. 16번째 득점자가 다수인 경우는 해당자 모두가 두 번째 라운드에 참여한다.

두 번째 예선 라운드의 경기 순서는 첫 번째 라운드 결과의 역순으로 실시한다. 즉, 첫 번째 라운드의 최저 득점자가 두 번째 라운드에서 제일 먼저 경기한다. 운영본부에서는 선수들에게 레인을 배정한다.

두 번째 라운드의 득점과 첫 번째 라운드의 득점을 합산한다.

두 번째 라운드가 끝나면, 위에서 규정한 규칙에 따라 8강전에 진출할 5~8번 선수가 선발된다.

4명씩을 선발하는 각 라운드에서 동점자가 발생하는 경우, 5점 득점이 많은 순, 그다음 3점 득점이 많은 선수가 승자가 된다.

승부 던지기 : 여전히 동점인 경우, 5개의 규정종목에서 한 개씩의 공, 즉 총 다섯 개의 공을 7m 거리에서 던져서 승부를 가린다. 여기에서도 동점인 경우, 다시 같은 방법으로 던지기를 실시하되 어느 한 선수가 다른 선수보다 득점을 많이 하는 시점에서 승부를 결정한다. 이 방법은 8강 이후에서의 동점 상황에서도 동일하게 실시한다.

8강전부터는 1대1의 맞대결로 치러지며, 다음의 방식으로 진행한다.

1위 vs 8위

4위 vs 5위

3위 vs 6위

2위 vs 7위

각 경기에서 더 많은 점수를 기록한 선수가 선발된다.

8강전부터는 대결하는 두 선수가 같은 레인에서 교대로 경기한다.

6. 일반 규정 - 선수는 규정 종목1의 6m 거리에서, 규정 종목5의 9m 경기까지 차례대로, 총 20분 안에 실시해야 한다.

오직 심판이나 조직위원회의 승인을 받은 운영 요원만이 목표물과 장애물을 재설치 할 수 있고, 코치나 다른 선수는 쳐내기(슈팅) 레인에 들어올 수 없다.

코치는 선수 옆쪽에만 서 있을 수 있으며, 4개의 쳐내기 위치 너머로 갈 수는 없다.

각각의 레인에는 필수적으로 :

- 심판이나 운영 요원 한 명이 쳐내기 선수의 발 위치를 확인하되, 흰색 표지판으로는 유효, 빨간색 표지판으로는 무효임을 판정한다. 심판이나 운영 요원은 선수가 서 있는 서클의 앞쪽에 선수와 2m의 간격을 두고 위치한다.

- 심판 1명은, 선수의 처내기 유효성이 확인되면, 0, 1, 3, 5의 숫자가 표시된 표지판으로 득점을 선언한다.
- 점수기록원 1명이 선수 1명을 담당하여, 그 선수가 던진 공 하나마다 규정된 양식에 점수를 기록한다.

7. 처내기 세계선수권대회의 등록 - 국가별로 1명만 출전 가능하며, 이 선수는 3인조 경기에 등록된 4명 중 한 명이어야 한다.

단, 타이틀 보유자는 오직 본인이 속한 국가가 세계선수권대회 3인조 경기 출전 자격을 얻지 못한 경우만 타이틀 방어를 위해 출전 가능하며, 다른 선수들과 동일한 지원을 받는다.

8. 상과 타이틀 - 상위 4등에게까지 수여 : 우승자 본인에게는 금메달과 트로피, 우승자가 속한 협회에 트로피와 우승 셔츠, 준우승자에게 은메달과 트로피, 준우승자가 속한 협회에 트로피, 4강에 오른 두 명에게 동메달과 트로피를 조직위원회가 수여한다.

8강 진출자에게는 트로피를 수여한다.

메달은 특별히 제작된 시상대에서 FIPJP가 수여되며, 메달리스트들의 국기게양, 그리고 우승자의 국가가 연주된다.

9. 사고 발생시 - 선수가 관계되지 않은 경기 중 사고(정전, 천재지변, 관중의 부적절한 행동(물건의 투척이나 레이저빔의 발사 등)가 발생하면 경기가 취소되며, 가능한 빠른 시간에 같은 선수들로 그림 1번의 규정종목부터 다시 시작한다.

선수는 경기 시작을 알리는 최초의 호출로부터 5분 이내에 출전해야 하며, 1차 호출에 출전하지 않은 경우, 2차 호출에 응할 수 있으나, 5점의 감정을 받는다. 2차 호출에 5분 이내에 출전하지 않는 경우 실격 처리된다.

부록 : 목표 서클의 설치(그림 1~5)

그림 1
목표 공이 한 개인 경우

슈팅 결과	점수
목표 공이 원 밖으로 나가고 던진 공이 원 안에 있는 경우 <까로 Carreau>	5
성공 (목표 공이 원 밖으로 나감)	3
터치 (목표 공이 원 안에서 움직임)	1
실패	0

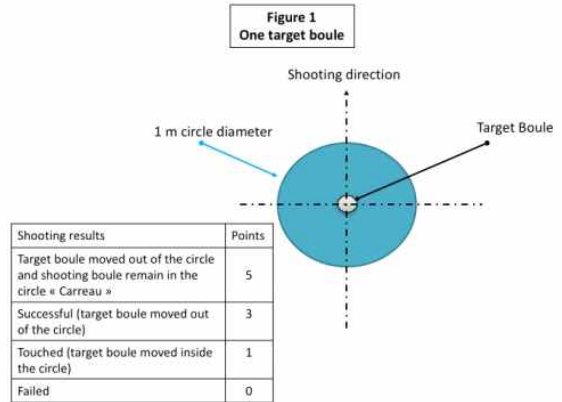


그림 2
빛 뒤에 있는 목표 공이 있는 경우

슈팅 결과	점수
목표 공이 원 밖으로 나가고 던진 공이 원 안에 있는 경우 <Carreau>	5
성공 (목표 공이 원 밖으로 나감)	3
터치 (목표 공이 원 안에서 움직임, 목표공을 건드린 후 장애물인 빛을 건드림)	1
실패	0

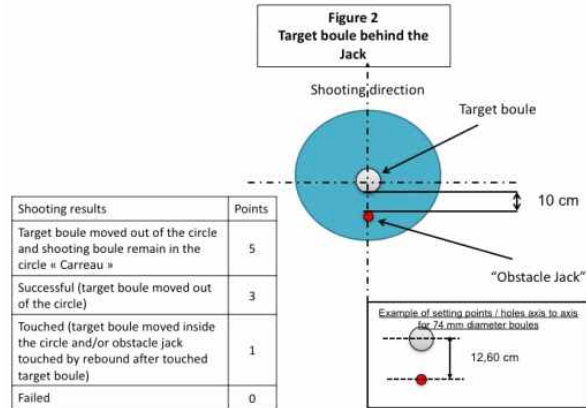


그림 3
두 개의 장애물 공 사이에 목표 공이 있는 경우

슈팅 결과	점수
목표 공이 원 밖으로 나가고 던진 공이 원 안에 있는 경우 <Carreau>	5
성공 (목표 공이 원 밖으로 나감)	3
터치 (목표 공이 원 안에서 움직임, 목표공을 건드린 후 빛을 건드림)	1
실패	0

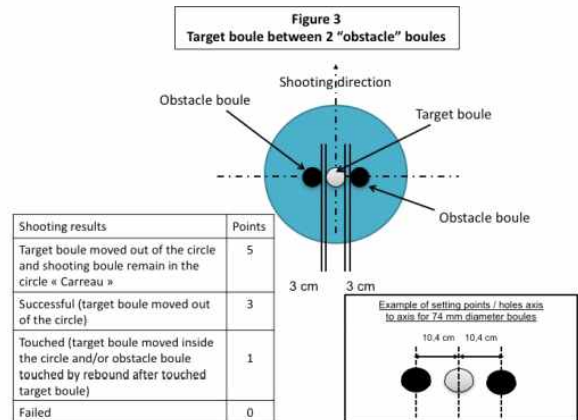


그림 4
장애물 공 뒤에 목표 공이 있는 경우

슈팅 결과	점수
목표 공이 원 밖으로 나가고 던진 공이 원 안에 있는 경우 <Carreau>	5
성공 (목표 공이 원 밖으로 나감)	3
터치 (목표 공이 원 안에서 움직임, 목표공을 건드린 후 빗을 건드릴)	1
실패	0

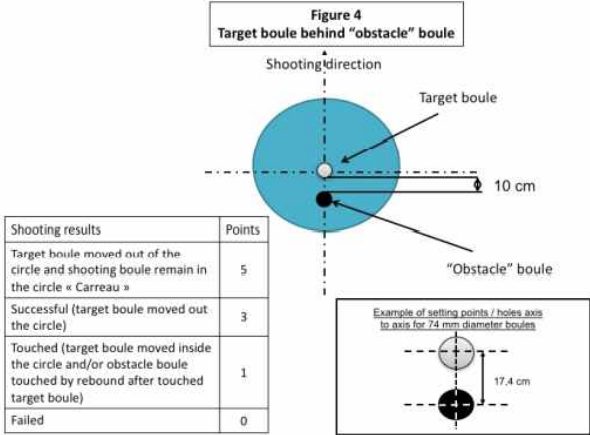


그림 5
빗을 쳐내는 경우

슈팅 결과	점수
빗이 원 밖으로 나간 경우	5
성공 : 빗이 서클 안에서 이동한 경우 (공이 착지 순간에 있던 자리에서 움직이면 건드린 것으로 취급함)	3
실패	0

